SMALLBOX



MANUEL D'UTILISATION

TABLE DES MATIÈRES

1. LANCEMENT D'UN JEU

1.1. Sélection

1 : Mettre un crédit.
2 : A partir du menu de sélection, choisir le jeu à l'aide du joystick :
  Haut : Jeu précédent
  Bas : Jeu suivant
  Gauche : Page précédente
  Droite : Page suivante
3 : Appuyer sur le bouton **A** du joueur 1 pour lancer le jeu.

1.2. Ajout d'un crédit pendant le jeu

L'ajout d'un crédit dépend du paramètre « **EXIT GAME MODE** ».

Lorsque le paramètre est à « **START+COIN** » (valeur par défaut) :
Mettre un crédit et celui-ci est directement pris en charge par le jeu.

Lorsque le paramètre est à « **MENU** » :
Ajouter un crédit puis maintenir le bouton start du joueur 1 appuyé jusqu'à l'affichage d'un menu.
Ensuite, sélectionner « **Continue** » pour passer un crédit au jeu.

1.3. Retour au menu

Le retour au menu dépend du paramètre « **EXIT GAME MODE** ».

Lorsque le paramètre est à « **START+COIN** » (valeur par défaut) :
Maintenir le bouton **START** du joueur 1 et mettre un crédit pour revenir au menu de sélection des jeux.

Lorsque le paramètre est à « **MENU** » :
Maintenir le bouton start du joueur 1 appuyé jusqu'à l'affichage d'un menu.
Ensuite, sélectionner « **Exit** » pour revenir au menu de sélection des jeux.

2. PARAMÉTRAGE DE LA CARTE

2.1. Accès aux paramètres

En appuyant sur le bouton **SETTING** (Image 1) placé sur le côté de la PCB, vous arrivez au menu de paramétrage de la carte (Image 2).

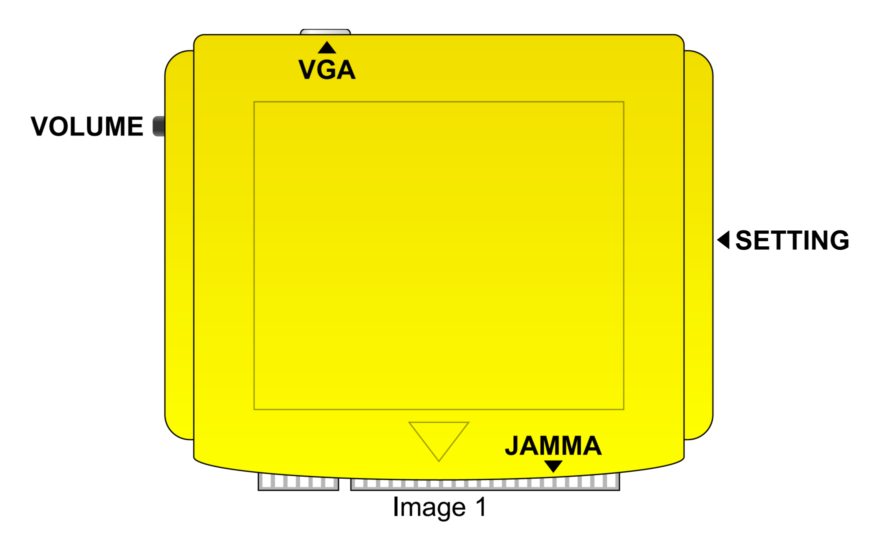


Image 1



Image 2

2.2. IO/TEST

Cette option permet de tester les connections de la carte (crédit, joystick, boutons).
Avant le test, la fonction est affichée en bleu clair. Après le test, elle est affichée en rouge.
Lors de la pression sur le bouton **A**, la fonction apparaît en jaune. (Image 3).



Image 3

2.3. Change coins set

Appuyer sur le bouton **A** pour changer le mode de gestion des crédits (une pièce donne un crédit, 2 pièces donnent un crédit, etc…)

2.4. Exit game mode

Appuyer sur le bouton **A** pour changer le mode de sortie de jeu.
START+COIN : Maintenir le bouton Start du joueur 1 appuyé tout en mettant un crédit pour quitter un jeu.
MENU : Maintenir le bouton start du joueur 1 appuyé jusqu'à l'affichage d'un menu. Ensuite, sélectionner « **Continue** » pour passer un crédit au jeu ou « **Exit** » pour revenir au menu de sélection des jeux.

2.5. Auto Exit

Appuyer sur le bouton **A** pour activer ou non la sortie automatique des jeux.
AFTER 3 MINUTES : Sortie automatique du jeu après 3 minutes sans jouer.
OFF : Pas de gestion du **AUTO EXIT**.

2.6. Select game mode

Appuyer sur le bouton **A** pour changer le mode de sélection de jeu.
WITH COIN : Sélection du jeu uniquement après avoir inséré un crédit.
ANY : Sélection d'un jeu sans avoir mis de crédit.
N.B: Quelque soit la valeur du paramètre, il faudra mettre un crédit pour pouvoir lancer un jeu.

2.7. Game configuration

Appuyer sur le bouton **A** pour entrer dans ce menu de paramétrage (Image 4).



Image 4

2.7.1. Difficulty & lifes

Réglage de la difficulté et du nombre de vies.
Appuyer sur le bouton **A** pour entrer sur l'écran de paramétrage de la difficulté et du nombre de vies (Image 5).
Déplacer le joystick pour sélectionner le jeu que vous souhaitez paramétrer.

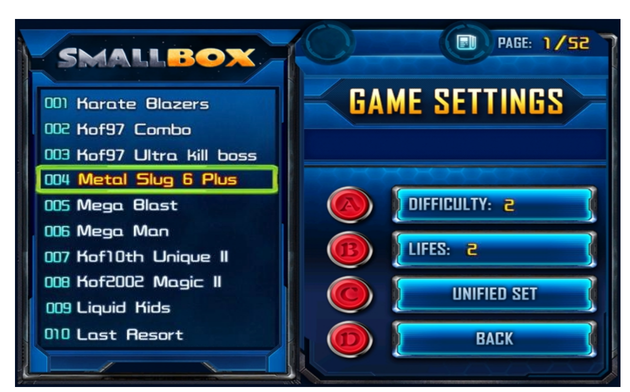


Image 5

Appuyer sur le bouton **A** pour changer le niveau de difficulté.
Appuyer sur le bouton **B** pour changer le nombre de vies
(Attention, tous les jeux ne bénéficient pas de cette option)
Appuyer sur le bouton **C** pour appliquer le paramétrage du jeu en cours à tous les jeux de la carte.
Appuyer sur le bouton **D** pour sortir de cet écran de paramétrage.

2.7.2. Display/Hide game

Afficher et cacher des jeux.
Appuyer sur le bouton **B** pour entrer sur l'écran de paramétrage de l'affichage des jeux (Image 6).
Déplacer le joystick pour sélectionner le jeu que vous souhaitez paramétrer.



Image 6

Appuyer sur le bouton **A** pour afficher/cacher le jeu sélectionné.
Appuyer sur le bouton **B** pour afficher tous les jeux.
Appuyer sur le bouton **C** pour cacher tous les jeux.
Appuyer sur le bouton **D** pour sortir de cet écran de paramétrage.

2.8. Book Keeping

La carte peut enregistrer le nombre de crédits (coins) utilisés, le total étant affiché en haut à droite du menu "Book Keeping".
Si vous souhaitez réinitialiser le compteur de crédits (coins), vous devez entrer le mot de passe dans les cases à gauche. Le mot de passe par défaut est **55555555**. Avec le joystick, déplacez-vous vers "haut" ou "bas" pour changer de chiffre et "droite" ou "gauche" pour sélectionner le suivant ou le précédent (Image 7).
Une fois la confirmation du mot de passe effectuée, vous pouvez réinitialiser le compteur de crédits (Coin Clear) ou changer le mot de passe (Change Password) (Image 8).
Pour changer le mot de passe, sélectionnez "Change Password", entrez l'ancien mot de passe pour confirmation (Image 9), puis entrez le nouveau (Image 10).



Image 7



Image 8



Image 9



Image 10

2.9. Save settings & reboot

Enregistrement des paramètres et redémarrage.
Appuyer sur le bouton **A** pour enregistrer les paramètres pour voir apparaître l'écran ci dessous (Image 11).



Image 11

2.10. Factory settings & reboot

Paramétrage d'origine et redémarrage.
Appuyer sur le bouton **A** pour rétablir les paramètres d’origine de la carte.

3. SCHÉMA JAMMA UTILISÉ

COTÉ COMPOSANT		COTÉ SOUDURE	
GND (Masse)	**1**	**A**	GND (Masse)
GND (Masse)	**2**	**B**	GND (Masse)
+5V	**3**	**C**	+5V
+5V	**4**	**D**	+5V
Non utilisé	**5**	**E**	Non utilisé
+12V	**6**	**F**	+12V
Non utilisé	**7**	**H**	Non utilisé
Non utilisé	**8**	**J**	Non utilisé
Non utilisé	**9**	**K**	Non utilisé
Haut parleur +	**10**	**L**	Haut parleur -
Non utilisé	**11**	**M**	Non utilisé
Vidéo - Rouge	**12**	**N**	Vidéo - Vert
Vidéo - Bleu	**13**	**P**	Vidéo - Synchro
Vidéo - GND (Masse)	**14**	**R**	Non utilisé
Non utilisé	**15**	**S**	Non utilisé
Coin J1 (Crédit)	**16**	**T**	Coin J2 (Crédit)
J1 - Start	**17**	**U**	J2 - Start
J1 - Haut	**18**	**V**	J2 - Haut
J1 - Bas	**19**	**W**	J2 - Bas
J1 - Gauche	**20**	**X**	J2 - Gauche
J1 - Droite	**21**	**Y**	J2 - Droite
J1 - Bouton 1	**22**	**Z**	J2 - Bouton 1
J1 - Bouton 2	**23**	**a**	J2 - Bouton 2
J1 - Bouton 3	**24**	**b**	J2 - Bouton 3
J1 - Bouton 4	**25**	**c**	J2 - Bouton 4
J1 - Bouton 5	**26**	**d**	J2 - Bouton 5
J1 - Bouton 6	**27**	**e**	J2 - Bouton 6
GND (Masse)	**28**	**f**	GND (Masse)